**ゲームクリエイター就職大作戦2015**

**企画仕様書**

システム工学科ゲームクリエイトコース

泉山　和史

①ゲームタイトル

　・リア充防衛線（仮タイトル）

②ジャンル

　・スマートフォン専用アクションゲーム

③使用キャラクター

　1.主人公（男）

　　・プレイヤーが動かすキャラクター。名称未定。

　　・３Dモデルは、**Game Asset Studio**　様の「Taichi Character Pack」を使用。

　　・移動、攻撃、勝利ポーズ、敗北ポーズのモーションを使用。

　２.エネミー

　　・プレイヤーの拠点に向かって進軍するキャラクター。名称は「謎の生命体」。

　　・３Ｄモデルは、 **Unity Technologies Japan** 様の「Box Unity Chan」を使用予定。

　　・移動、ダメージを受けたときのモーションを使用。

　３.モブキャラクター

　　・ストーリーパートで登場するモブキャラクターは、基本的に人の写真などを黒で塗りつぶした絵を使う予定。

　４．ステージ

　・現在5つのステージを製作予定。そのうち2ステージは　ZENRIN CO., LT　様の「Japanese Otaku City」を使用予定。

　　・ステージの1つは砂浜風ステージを製作予定。マテリアルとして

　Nobiax / Yughues　様の「Yughues Free Sand Materials」を使用予定。

　　・学校風ステージを製作予定。Blender　で自作を予定している。

・石畳の温泉風ステージを製作予定。マテリアル等は未定。

④ストーリー

　主人公（以下、A）は真面目で優しい少年。同性の友達もいる。しかし彼女はいない。クラスのほとんどがリア充で蔓延している教室で、彼はいつもクラスメイトが羨ましくみえる。

　夏休み。夏季講習が中断し、僅かながらも生徒たちに休日が訪れた。部活に全力を注ぐ者、恋愛に浸る者、ひたすら勉強をする者と、目的が様々でも学生としての夏休みを過ごしている。

　目標も目的も無いAは夏休みに何をするか考えていると、『恋愛経験者にのみ効果がある爆弾を持った謎の生命体が出現した』という臨時ニュースが流れてきた。

　奴らは野球場に向かって行進しているらしい。いま野球場ではAの学校が甲子園の切符をかけての決勝戦。そしてそこには、野球部のキャプテンであり、リア充である古くからの友人が・・・・・・。

　友人を守るために、主人公Ａは謎の生命体を倒すことを決意する。

⑤ゲーム全体の流れ

　１．ストーリーセレクト画面

初めにストーリーを選択する。ストーリーによってステージは様々であり、ステージごとにギミックが異なる。

　２．難易度選択画面

難易度を選択する。「イージー」「ノーマル」「リア充」の順に敵の数が多くなる。

　３．ストーリー画面

選択したストーリーを再生する。

　４．メインゲーム画面

メインゲームを始める。ゲームクリアをすると、クリアタイム情報を記録し、ストーリー選択画面に戻る。ゲームに失敗すると、ゲーム失敗画面に移行する。

５．ゲーム失敗画面

「リトライ」「メニューに戻る」の選択肢が出現し、「リトライ」の場合は同じ設定でメインゲームをリロード。「メニューに戻る場合は」記録をせずにストーリー選択画面に移行。

⑥メインゲームパート

　◆レイアウト

・横画面でゲームを行う。

・カメラは上から見下ろすアングルで、ステージの全体が見える。

・画面端には、「攻撃」「必殺」「一時停止」のボタンが存在する。

・画面下中央に「拠点」が存在する。この拠点を守ることがこのゲームの目的である。

・拠点の横には「拠点のＨＰ」と「ＳＰポイント」、それぞれに対応する数字が表示されている。

◆プレイヤー、操作

・プレイヤーキャラクター（以下、プレイヤー）は画面をタッチした場所に移動する。

・瞬間移動ではなく、直線距離を移動する。

・画面端の「攻撃」をタッチするとプレイヤーは攻撃モーションを行い、触れている敵を吹き飛ばす。

・「必殺」のボタンをタッチすると、プレイヤーの周囲の敵をまとめて吹き飛ばすことができる。同時に、「ＳＰポイント」が１引かれる。ＳＰポイントが０の時は、必殺をタッチしてもアクションは発生しない。

・「一時停止」をタッチするとゲームが停止してポーズ画面になる。背景は薄暗くなり、中央に「続ける」「やめる」のボタンが出現。「続ける」をタッチするとゲーム再開、「やめる」を選択するとステージセレクト画面に移動する。

◆敵

　　・画面の上半分の左右、上の画面外から出現する。一度に出現するのは５~８体。

　　・「拠点」に向かって直線距離で進んでいく。スピードはプレイヤーの0.75倍。

　　・敵がプレイヤーに接触しても行動に変化は起きず、そのまま拠点に向かって移動する。

・敵が拠点に触れると、爆発のエフェクトが発生し、「拠点のＨＰ」の数字が１引かれる。

・「拠点のＨＰ」が０になるとゲーム失敗画面に移行する。

・画面外から次々と出現するが、一定数倒すと出現しなくなり、その状態で画面内の敵を全て倒すとゲームクリア画面に移行する。

　◆力を入れたい要素

　　・「青春」「爽快感」をテーマに考えた作品なので、敵を倒したときのリアクションを派手に、大げさに演出する。そのために、「敵の吹き飛ばされ方」と「攻撃時のエフェクト」「必殺時のエフェクト」を、できるだけ目立たせていく。

⑦ストーリーパート

　◆システム

　　・キャラクターの立ち絵と背景画像をバックに、メッセージウィンドでテキストを表示してストーリーを楽しむ。

・テキストがすべて読み終えるとメインゲームに移行する。テキストはタッチで読み進めることができる。

・端にスキップボタンを実装し、ストーリーを読み飛ばすことを可能にする。

　◆ストーリー面での主人公

　　・「こんな青春を過ごしてみたい」と思う共感ができる主人公

　　・リア充に因縁をつける敵たちに対しては、主人公も気持ちを共感できてはいる。

　　・しかし、襲われている友人たちをほっとくことはできないので戦うことを決める。

　　・特別な力を持たない一般人。しかし行動力はある。

・「一般的に見て正しい行動」をするため、同級生の悪乗りに乗らない。故に孤立することがしょっちゅうで、決して友達が多いわけではない。

　◆ストーリー面での敵

・かつて渋谷で行われた「クリスマス粉砕デモ」「バレンタインデー粉砕デモ」をモデルとして作った敵。

　　・目的は直接的なリア充の爆発ではなく、リア充＝良い、非リア充＝悪いという風評に対しての訴えである。

　　・上記の理由のみだと、「悪い奴を倒した爽快感」というものが足りなくなると思うため、もっと迷惑なキャラクターにする予定。

　◆ストーリーに関連した各ミッション

　　・夏休みに関連するイベントが行われる場所を防衛するため、ステージも関連したものとなる。

　　例）

ステージ……町

　　ミッション……野球部の友人を守るため、野球場に向かって進軍する敵を全て倒せ！

ステージ……海

ミッション……スイカ割をする友人の邪魔をさせないように、敵を海に吹っ飛ばせ！

ステージ……露天風呂

ミッション……女風呂を覗こうとする男たち。全力を持って止めろ！

といった、夏イベントを妨害する連中を倒す爽快感あるゲームになる予定。

⑧メモ

　・最高難易度「リア充」は、１度「ノーマル」で全てのステージをクリアすることで選択可能とする。

　・メインゲーム中、スマートフォン本体のホーム画面ボタンを押し、ホーム画面に移行する場合、「一時停止」をタッチした時と同じ処理が行われるようにする。

　・ＢＧＭおよびＳＥに関しては未定。

　・このゲームは、オンラインゲーム「ファンタシースターオンライン２」（株式会社セガゲームス）を参考にしています